Der Weapon Angriff

Landkarte

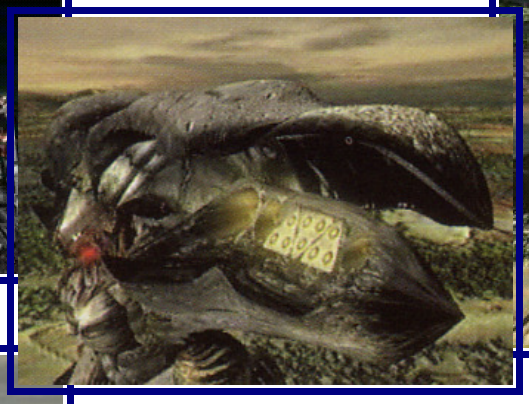
... sobald du in die Highwind steigst folgt eine Sequens, in der du sehen kannst wie ein Weapon aus dem Meer steigt und auf Midgar zu marschiert ... fliege nun also nach Midgar und lande hier an der Nördlichen Küstenlinie, rüste dich mit den besten Rüstungen aus, schütze deine gesammte Truppe gegen Stein und lege Waffen an die „drippel AP" oder „viele Schächte besitzen" aus ... vergiss nicht die Substanzen noch einmal zu überprüfen ... der Weapon kommt auf dich zu, du brauchst also nur zu Warten bis er aus dem Wasser kommt ... *(solltest du noch ein paar Waffen oder Rüstungen brauchen, dann kannst du sie dir noch besorgen ... zu Beispiel nützliche Substanzen aus Mideel um deine HP zu erhöhen)*

Taktik: **(Zaubere hier wieder Z-Barriere, Barriere, Hast und Regen auf deine Truppe ... Zaubere dann auf den Gegner Langsam, Ultima, Komet, Zerbrechen, Gefrieren und deine besten Beschwörungs-monster, normale Attacken zeigen bei diesen Gegner keine Wirkung ... achte auf den Countdown, wenn er auf null ist, kann deine gesammte Truppe bis zu 3000 HP verlieren und zu dem kannst du auch versteinert werden, zu diesen Zeitpunkt musst du sofort einen Heilung 2 oder besser noch einen Heilung 3 Zauber parat haben)**

Endgegner:

Name	Diamant-Weapon
HP	50.000
MP	???
EXP	35000
AP	3500
GIL	25000
Item	----
Stehlen	Aufgehende Sonne

... Video-Sequens ...



... fliege nun mit der Highwind nach Norden zu dem Krater ... Sequens ... nun geht es wieder zurück nach Midgar um Hojo aufzuhalten ... ***(du solltest nun stark genug sein um dir Cloud´s letzten Limit in der Gold Saucer zu erkämpfen, mehr findest du unter Geheimnisse du kannst auch jetzt schon den Nebenjob Ultima Weapon und im Anschluss „der Alte Wald" erledigen, aber das läuft dir auch nicht weg ... alles weitere findest du unter Geheimnisse)***

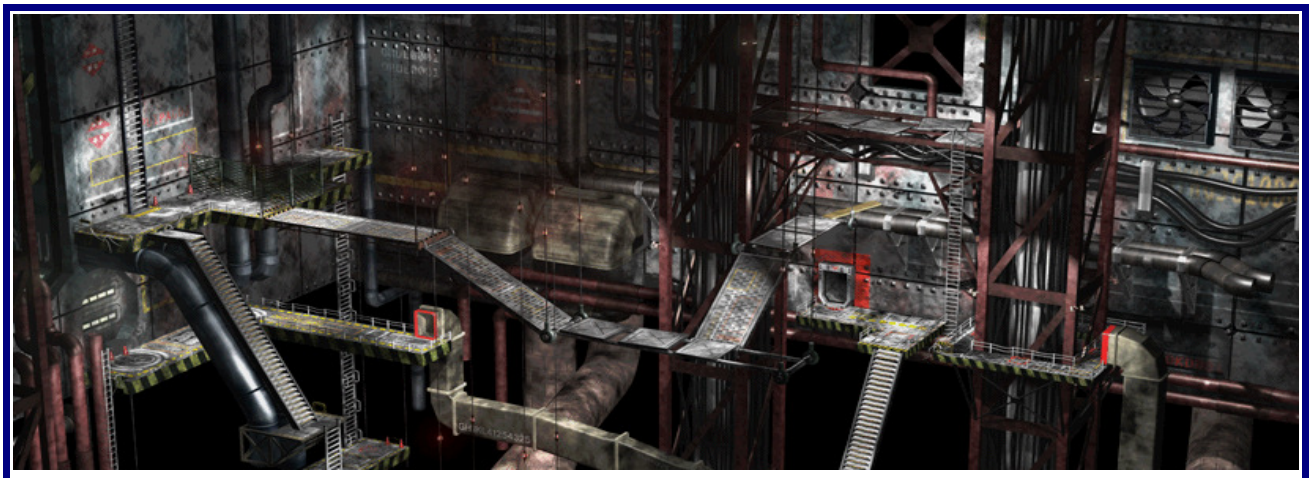
Die Rückkehr nach Midgar

... über Midgar folgt eine Weitere Video-Sequens ...

Folge im Abschnitt 1 Cait Sith nach Norden um zu Abschnitt 2 zu kommen, hier findest du einen Speicherpunkt den du auch benutzen solltest, da die Monster in den folgenden Abschnitten nicht die leichtesten sind ... lauf dann weiter nach Norden und sprich dort mit Cait Sith um in den Untergrund zu kommen ...

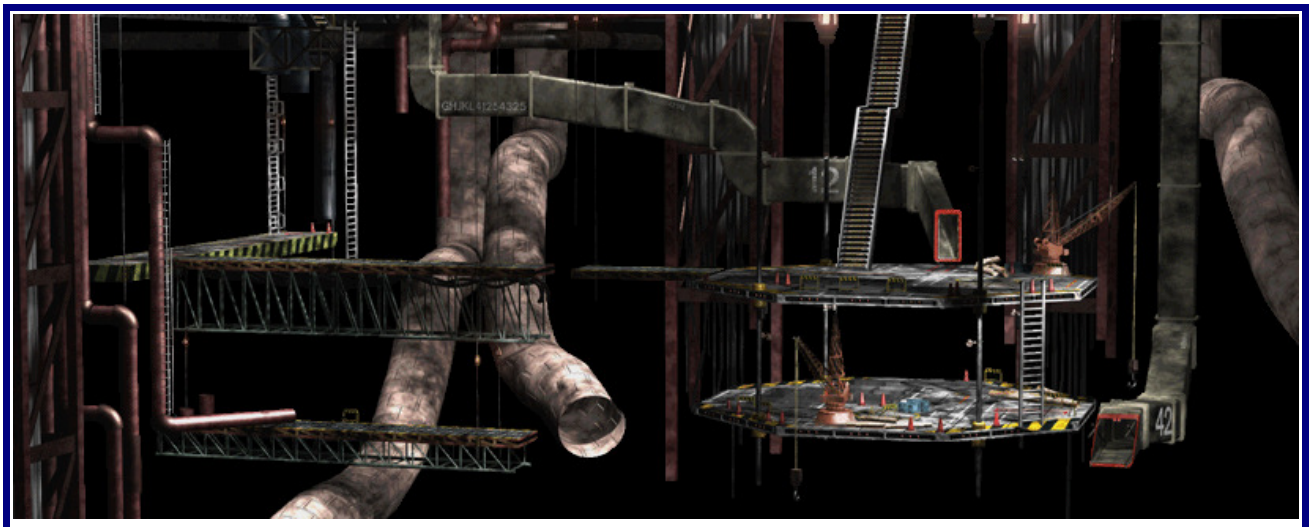
Abschnitt 1

Abschnitt 2



Abschnitt 3

lauf hier im Abschnitt 3 erst auf der oberen Ebene nach rechts, bis an das Ende um dort rechts eine Schatzkiste mit einem **Megaelixier** und links eine weitere Schatzkiste mit einem **Elixier** zu finden ... nun geht es zurück zum Einstieg, lauf dort nun die Treppe nach unten und gehe dort die Leiter weiter nach unten um zu Abschnitt 4 zu kommen ...



Abschnitt 4

... lauf hier nun ganz links nach Norden zu der Leiter, die dich zu einer Schatzkiste mit dem **Aegis-Armband** bringt, gehe nun wieder zurück zu Abschnitt 4 ... von hier geht es nun weiter nach rechts, spring dort über den kleinen Abgrund, darauf hin stürzt der Weg ein und du landest auf der unteren Ebene, gehe hier nach links zu der Leiter und klettere sie nach oben um zu einer anderen Stelle in Abschnitt 3 zu kommen ... folge dort dem Weg weiter in den Lüftungsschacht um zur rechten Seite von Abschnitt 4 zu gelangen ...

Abschnitt 5

... hier auf der oberen Ebene findest du rechts und links je eine Schatzkiste mit einem **Elixier** und dem **Sternenmphone** ... gehe nun durch die Leiter links unten auf die untere Ebene, um von dort rechts in den Lüftungsschach zu gelangen ... dieser bringt dich wieder in den Abschnitt 3, klettere dort die nächste Leiter nach oben zu einer Schatzkiste mit dem **Maxistrahl** zu kommen ... gehe nun wieder nach unten zu Abschnitt 4 und gehe dort die lange Treppe nach oben um zu einem Speicherpunkt zu kommen ... von hier geht es nun weiter durch die Tür im Norden um, nach einem kurzen Schacht zu Abschnitt 5 zu gelangen ... lauf hier erst weiter nach Süden zu Abschnitt 6 ...

Abschnitt 6

von hier geht es weiter nach Süden zu Abschnitt 7, dort triffst du auf Barret, falls er nicht in deiner Truppe ist ... lauf hier immer weiter nach Süden, wobei sich Abschnitt 6 und 7 immer Abwechseln ...

Abschnitt 7

nach einigen Abschnitt kommst du zu Abschnitt 8, hier kannst du eine Schatzkiste mit einem **Kraft** finden ... lauf dann weitere zwei Abschnitte nach Süden um wieder eine Schatzkiste zu entdecken, in ihr befindet sich ein **Wachsamkeit** **(Screenshot 193)** ... lauf nun weitere zwei Abschnitt nach Süden, dort kannst du zwei Schatzkisten mit einem **Geist** und einem **Zauber** finden ...
... lauf nun noch einen Abschnitt nach Süden um einen Speicherpunkt und die sehr nützliche Substanz **2x-Objekt** zu erhalten **(Screenshot 194)** ...

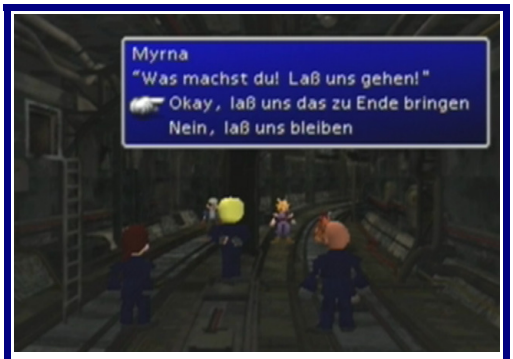
Abschnitt 8

Screenshot 193

Tipp: Wie du sicher bemerkt hast, bekommst du hier recht viele Turbo-Äther nach den Kämpfen, es lohnt sich also etwas länger hier zu bleiben ...

Abschnitt 194

... nun geht es wieder nach Norden, zurück zu Abschnitt 5, wenn du hier nun weiter nach Norden gehst triffst du ein letztes mal auf die Turks ... hier kannst du dich aber entscheiden ob du gegen sie Kämpfen willst oder nicht **(Screenshot 195)**



Screenshot195

Taktik: (in diesen rechts schweren Kampf musst du wieder Schnell, Wand oder Barriere und Regena auf deine Truppe Zaubern ... benutze nun Zaubersprüche die alle Gegner gleichzeitig treffen, am besten eignet sich hier der Bio Zauber oder Beschwörungen ... achte wieder auf deine HP und schütze dich am besten vor dem Kampf gegen Verwirrung ... des weiteren solltest du Langsam auf die Gegner Sprechen, natürlich wirken die Zauber nicht immer ... sollten die Gegner zu stark sein dann musst du deine Helden in die hinterste Reihe stellen um nicht ganz so viel schaden zu nehmen)

Endgegner:

Name	Reno
HP	25000
MP	200
EXP	4500
AP	450
GIL	3000
Item	Elixier
Stehlen	Toupring

Endgegner:

Name	Rude
HP	28000
MP	250
EXP	5500
AP	600
GIL	5000
Item	Elixier
Stehlen	Ziedrich

Endgegner:

Name	Elena
HP	30000
MP	100
EXP	6400
AP	800
GIL	7000
Item	----
Stehlen	Minerva-Band

Tipp: wenn du es schaffst alle Gegner zur selben Zeit ins Jenseits zu schicken dann bekommst du die EXP, AP und GIL von allen, das bedeutet 16400 EXP, 1850 AP und 15000 GIL ... ansonsten bekommst du nur die EXP, AP und GIL von denjenigen den du zuerst Tötest ...

... gehe nun wieder zu dem Speicherpunkt und sichere deinen Spielstand lieber noch einmal ... lauf dann weiter nach Norden in den nächsten Abschnitt (Screenshot 196). Gehe hier an der Gabelung nach rechts, durchquere den nächsten Abschnitt um zur nächsten Gabelung zu kommen ... lauf hier dann nach links um dort eine Leiter hinauf zu klettern (Screenshot 197) die dich zu dem HQ der Shinra´s bringt ...

Screenshot 197

Screenshot 196

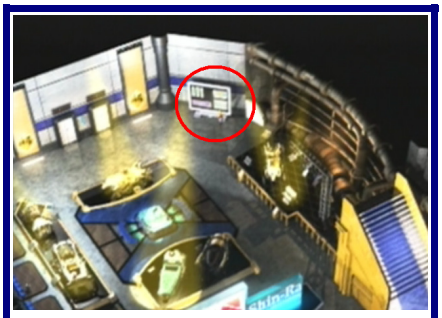
Abschnitt 9

... lauf weiter nach vorn in das Gebeute und gehe dort die Treppe nach oben, hier im Abschnitt 9 solltest du im Nordosten in den Laden gehen um dort zwei Schatzkisten zu entdecken in denen sich die **Master-Faust** und der **Stapelschläger** befindet, verlasse dann den Laden wieder ...

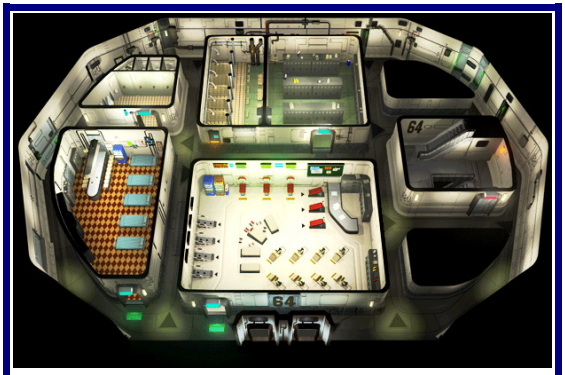
... falls du beim ersten Besuch im Gebeute vergessen hast dir den Zettel des Schildkrötenparadies anzusehen, dann hast du hier im ersten Stock noch einmal die Chance dazu **(Screenshot 198)** ...

... fahre dann mit dem Fahrstuhl nach oben in den 63. Stock ...

Dort kannst du die **Megalanze** finden **(Screenshot 199)**, die momentan stärkste Waffe für Cid ... dann geht es weiter in den 64. Stock ...



Screenshot 198



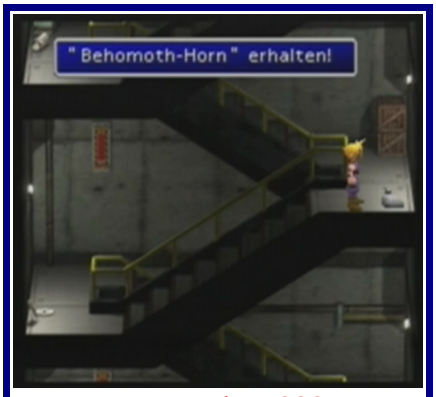
64. Stock

... gehe hier gleich in den großen unteren Raum und schlage gegen den oberen linken Automaten um ein **Geist** und ein **Geschwindigkeit** zu bekommen ... im oberen großen Raum kannst du in den Schränken den **HP Schrei** finden, das ist die Ultimative Waffe für Cait Sith ...

Screenshot 199

... verlasse nun das Gebeute über die Feuertreppe im 59. Stock, um unterwegs das **Behomoth-Horn** zu finden **(Screenshot 200)**, die momentan stärkste Waffe für Red XIII ... gehe dann weiter zu „Screenshot 196" hier musst du nun nach links gehen um zu Abschnitt 10 zu kommen ... klettere hier nach oben auf die Straße, dort wartet schon der nächste Endgegner Angreifen ...

Abschnitt 10



Screenshot 200

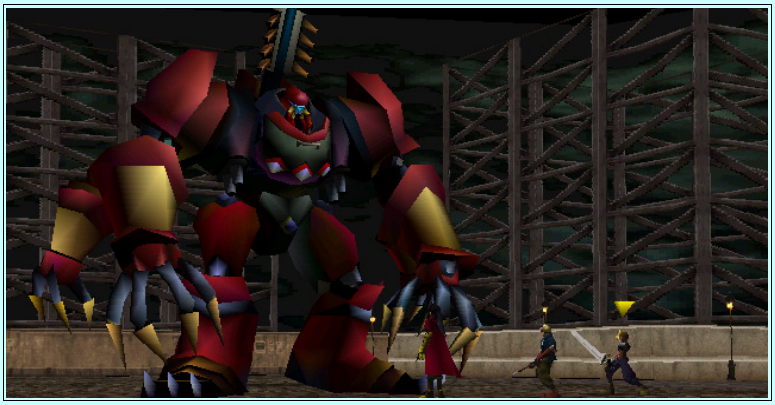
Taktik: (wie in dem vorhergehenden Kampf brauchst du wieder Barriere oder Wand, Hast und Regen ... wenn der Gegner den Regenbogen Zauber ausführt musst du eine Ent-Barriere Zaubern, da deine Zaubersprüche sonst Reflektiert werden ... attackiere erst die Rüstung „das untere Ziel" um dem Hauptgegner „das obere Ziel" mehr schaden zu zufügen und um auch dessen EXP, AP und GIL zu bekommen ... auch hier lohnt es sich wieder einen Langsam Zauber auf die Gegner zu Zaubern)

Endgegner:

Name	Stolzrobo
HP	60000
MP	320
EXP	7000
AP	1000
GIL	10000
Item	Ragnarok

Helfer:

Name	Jamar-Rüstung
HP	20000
MP	300
EXP	8000
AP	1500
GIL	10000
Item	----

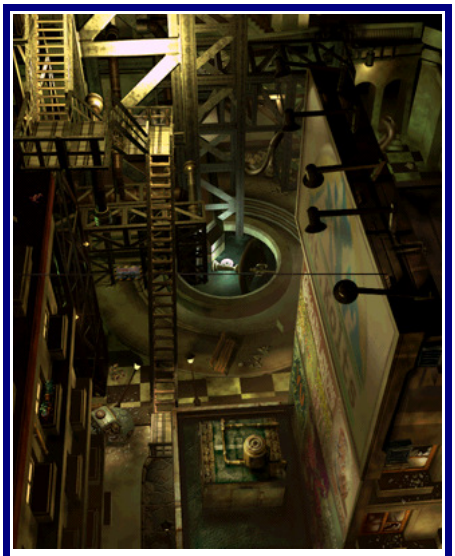


... lauf nun weiter nach Norden um zu Abschnitt 11 zu kommen, hier findest du außer einem Speicherpunkt auch noch zwei Schatzkisten in denen ein **Mystil** und ein **Elixier** sind ... du musst nun Barret in deine Truppe aufnehmen, gehe dann die Stufen weiter nach oben zu Abschnitt 12 ...

Tipp: Hier auf den Treppen gibt es einen starken Gegner der fast wie ein Panzer aussieht (Screenshot 201), er ist sehr schwer da er vernichtende Angriffe besitzt und zudem auch noch aus vier Einzelstücken besteht, nach dem Kampf bekommst du aber die 8-Zoll-Kanone, ein starkes Kampf-Item ...

Screenshot 201

... hier im Abschnitt 12 findest du, wenn Barret in deiner Truppe ist, eine Schatzkiste mit dem **Dragonhieb** ... das ist die Ultimative Waffe für Barret ... gehe dann weiter nach oben zu Abschnitt 13, dort wartet bereits Hojo auf seine Vernichtung ...


Abschnitt 11

Abschnitt 12

Abschnitt 13

Taktik: (dieser Gegner ist nicht schwer, Zaubere Hast auf deine Truppe und greife den Hauptgegner mit Zaubersprüchen an ... um seine Helfer brauchst du dich eigentlich nicht kümmern)

Endgegner:

Name	Hojo
HP	13000
MP	250
EXP	0
AP	0
GIL	0
Item	----

Helfer 1:

Name	Beinpeitsche
HP	11000
MP	120
EXP	0
AP	0
GIL	0
Item	----

Helfer 2:

Name	Poodler
HP	10000
MP	200
EXP	0
AP	0
GIL	0
Item	----

... Hojo verwandelt sich dank Jenovas Gene in ein starkeres Monster ...

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

Taktik: (greife hier erst den rechten Arm an, ist der dann vernichtet musst du dich um den Torso kümmern ... sobald der rechte Arm wiederbelebt wurde musst du ihn wieder vernichten, den rechten Arm brauchst du nicht vernichten ... du kannst aber auch mit Flächenbasierenden Attacken angreifen)

Endgegner:

Name	Transform-Hojo
HP	26000
MP	200
EXP	0
AP	0
GIL	0
Item	----

Helfer:

Name	Rechter Arm
HP	5000
MP	300
EXP	0
AP	0
GIL	0
Item	----

Helfer:

Name	Linker Arm
HP	24000
MP	400
EXP	0
AP	0
GIL	0
Item	----

... und nun wird er sich ein weiteres mal, ohne Pause in ein noch stärkeres Monster verwandeln ...

Taktik: (hier brauchst du auf jeden Fall die Gegenangriff Substanz ... da jeder deiner Angriffe meist einen Gegenangriff mit sich führt solltest du dir gut überlegen wen du zu Angriff schickst ... sollte einer deiner Leute einen Negativen Status haben dann Zaubere Esuna um ihn wieder zu Heilen ... wenn du auf den Gegner einen Zauber sprichst wird er diesen Charakter mit Stummh. Bestrafen, also keine Zauber gegen ihn an)

Endgegner:

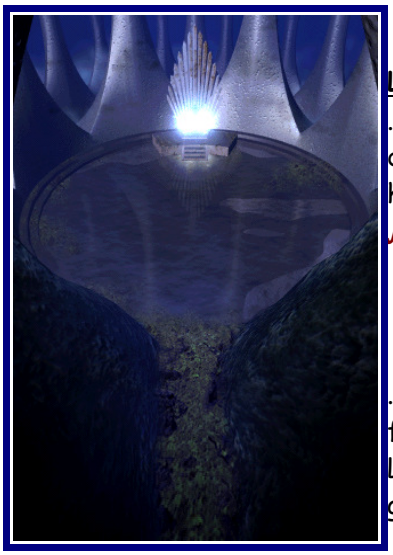
Name	Lebensform-Hojo NA
HP	30000
MP	100
EXP	25000
AP	2500
GIL	6000
Item	Kraft

... Sequens ... nun ist Shinra endgültig besiegt, und du findest dich in der Highwind wieder ...

... Sequens ... Video-Sequens ...

Highwind

... bevor du nun den Krater betrittst, gibt es wieder Nebenjobs zu erfüllen ... gehe also wieder in die Highwind und starte sie ...



Landkarte

... Fliege nun zu deinem U-Boot und fahre damit erneut zu dem mit Wasser gefüllten Krater und betritt dort Lukretias Höhle hinter dem Wasserfall ***(du müsstest ja wissen wo sie sich befindet, auf CD2 wahrst du ja schon einmal dort)***

Der Wasserfall (Teil 2)

... lauf hier wieder, mit Vincent in deiner Truppe, nach vorn zu dem Podest ... dort findest du die **Todesstrafe** und das **Chaos**, die Ultimative Waffe und der Letzte Limit für Vincent ... nun kannst du die Höhle wieder verlasse und zur Highwind zurück gehen ...

Landkarte

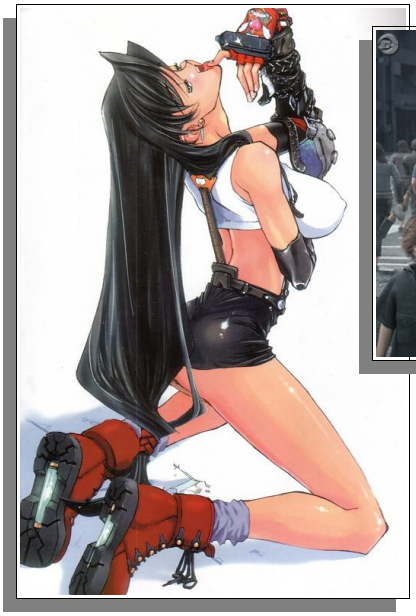
... begib dich nun noch zum Chocobo Weisen der sich auf dem Nördlichen Kontinent befindet ***(siehe Geheimnisse)***

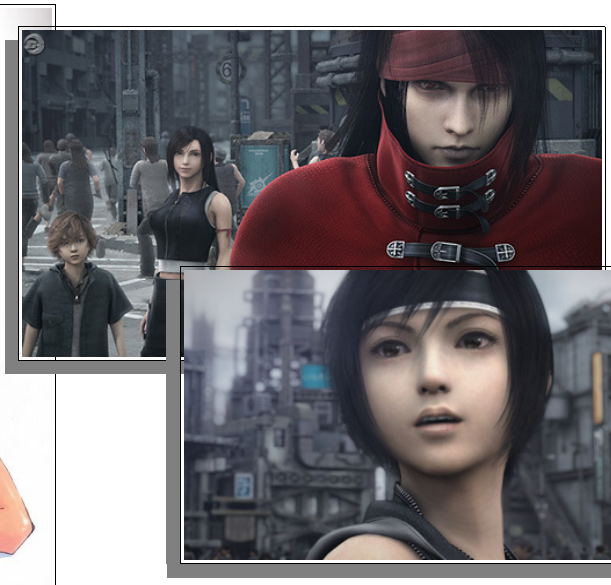
Der Chocobo Weise

... hier kannst du nun noch die letzte **Feindeskönnen Substanz** finden, falls du das noch nicht erledigt hast ... du solltest dich vielleicht auch etwas mit der Chocobo-Zucht beschäftigen, mehr Infos findest du unter Geheimnisse.

Landkarte

... Gehe die Extraaufgaben durch,ob du auch alles hast ... nun geht es erst einmal wieder zum Krater um noch Items und Substanzen zu finden ...





Der Nördliche Krater (Die ersten Schritte)

... so, hier findest du nun den letzten großen und schweren Abschnitt, es gibt drei verschiedene Wege nach unten zu kommen ... ich habe es so geschrieben das du den einen Weg nach unten gehst, einen anderen wieder nach oben und zum Schluss den dritten Weg wieder nach unten gehst, so entgeht dir keine Monster und keine Schatzkiste, ich habe aber trotzdem die drei Wege als Zwischenüberschrift genommen um sie deutlich hervor zu heben ...

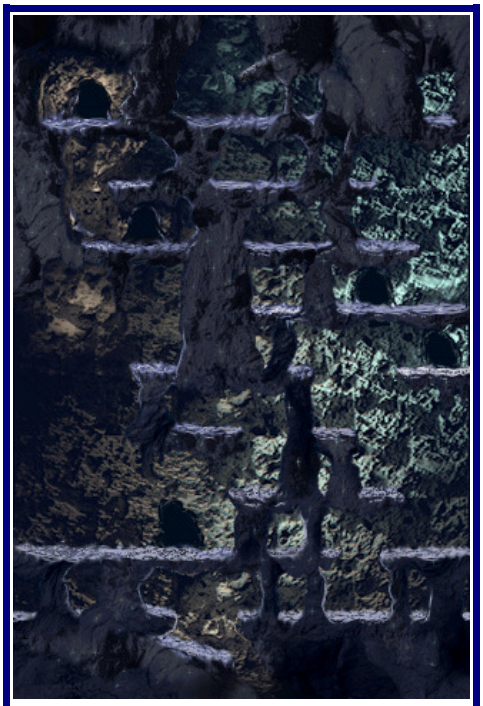
Klettere die Leiter nach unten und lauf dann weiter nach Süden um zu Abschnitt 1 zu kommen, rutsche hier hinunter in den Krater ...
Folge im Abschnitt 2 dem Weg nach unten und sammle dabei die zwei Schatzkisten ein um ein **Speicherkristall** *(gut aufheben)* und ein **Wachsamkeit** zu finden ... im Abschnitt 3 solltest du den rechten Weg nach unten wählen, um unterwegs zwei Schatzkiste mit einem **Wachsamkeit** und einem **Geist** zu entdecken ... unten angekommen musst du den linken Weg wieder nach oben gehen um drei Schatzkisten mit einem **Zauber**, **Elixier** und einem **Kraft** zu finden ... gehe von hier nach rechts um dort hinter dem Felsen die **Substanz HP-Absorbierung** zu entdecken ... gehe nun wieder nach unten zu bis zu Abschnitt 4 ...

Abschnitt 1

Abschnitt 2

Abschnitt 3

Lauf hier gleich links durch die Tür um zu Abschnitt 5 zu kommen, dort kannst du rechts eine Schatzkiste mit einem **Kraft** finden, lauf dann weiter nach Süden zur nächsten Schatzkiste die ein **Wachsamkeit** enthält ... lauf dann unten durch die nächste Tür um zu einer anderen stelle von Abschnitt 4 zu kommen, hier findest du wieder eine Schatzkiste, in der ein **Heldentrank** ist ... lauf nun wieder zurück zu Abschnitt 5 und gehe hier wieder oben durch die Tür um erneut im Abschnitt 4 zu landen ...



Abschnitt 4

Abschnitt 5

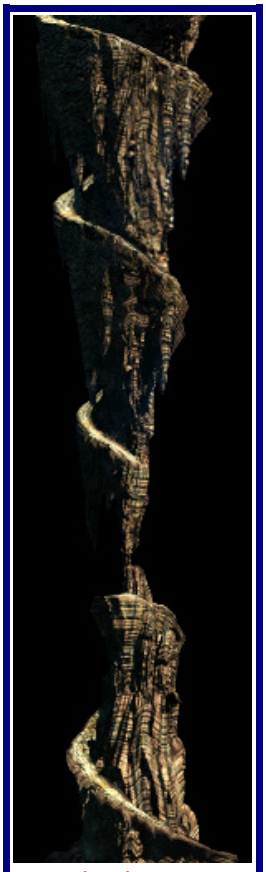
... lauf hier jetzt nach rechts und lass dich nach unten fallen um links eine Schatzkiste zu entdecken, in der du ein **Geist** findest ... lauf nun rechts an die Kante und spring dort eine Ebene nach oben, lauf dann weiter nach links durch die Tür um zu einer anderen stelle von Abschnitt 5 zu kommen ... hier kannst du jetzt eine Schatzkiste öffnen in der ein **Megaelixier** ist ...
... nun geht es wieder zurück zu Abschnitt 4 ... spring wieder nach oben und lass dich rechts zwei Ebenen nach unten fallen um zur nächsten Tür zu kommen die dich erneut zu Abschnitt 5 bringt ... lauf weiter durch die nächste Tür um um wieder zu Abschnitt 4 zu kommen ...
... gehe jetzt nach links und spring den großen Abgrund hinunter, spring dann immer weiter nach unten um endlich zu Abschnitt 6 zu gelangen ...

Abschnitt 6

sooo, hier ist nun die erste stelle an der sich der Weg gabelt, du musst hier zwei Gruppen bilden ... selbstverständlich steuerst du Cloud´s Truppe durch das weitere Spiel ...
... entscheide dich hier für den rechten Weg mit Cloud und zwei anderen Leuten, um zu Abschnitt 7 zu kommen ... die anderen solltest du nach links schicken ... Du bekommst später Items von den anderen Mitgliedern, welche Items du bekommst wird glaube ich per „Zufall „ bestimmt, unter Geheimnisse am ende kannst du eine Auflistung der Item´s sehen die du bekommen kannst.

Tipp: lege deine vier Feindeskönnen an bevor du weiter gehst, in den nächsten Abschnitt kommt es zu Kämpfen mit dem Monster Drachenzombie ... es setzt als Finale Attacke die „Pandoras Büchse" ein, das du lernen kannst, dieser Zauber wird aber nur einmal angewendet, deshalb musst du alle vier Feindeskönnen angelegt haben ... es sollte auch nicht der letzte Zauber sein den du lernen musst, denn dann wird das Monster den Zauber *eventuell* auch nicht mehr verwenden ...

Der Nördliche Krater (Der erste Weg)



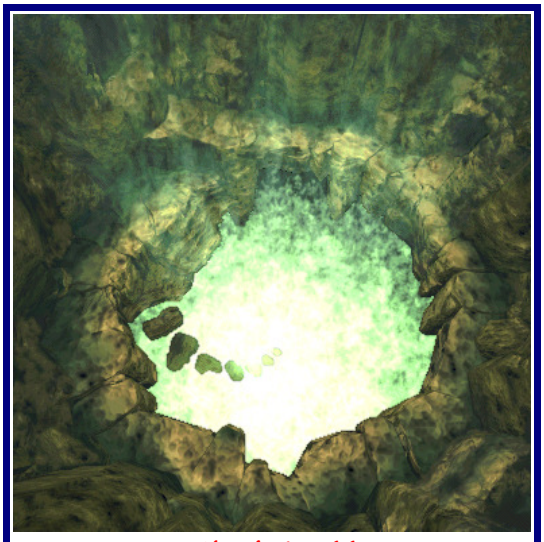
Abschnitt 7

Abschnitt 8

... folge dem Weg durch Abschnitt 7 bis hin zu Abschnitt 8, hier findest du eine Schatzkiste mit einem **Mystil** und auf der Erde liegt noch ein **Elixier** ... lauf dann weiter zu Abschnitt 9 ... dort kannst du gleich rechts in der engen Gasse eine Schatzkiste mit dem **Tetra-Element** finden und etwas weiter Nördlich ist eine Schatzkiste mit einem **Geschwindigkeit** ... lauf dann weiter nach Norden um eine weiter Schatzkiste mit einem **Megaelixier** zu finden, etwas weiter links kannst du einen Weg entdecken der dich nach Westen zu einer weiteren Schatzkiste mit einem **Megaelixier** bringt ... lauf nun zurück und dann weiter nach Norden zu Abschnitt 10 ... durchquere diesen Abschnitt um zu Abschnitt 11 zu gelangen ...

Abschnitt 9

Abschnitt 10



Abschnitt 11

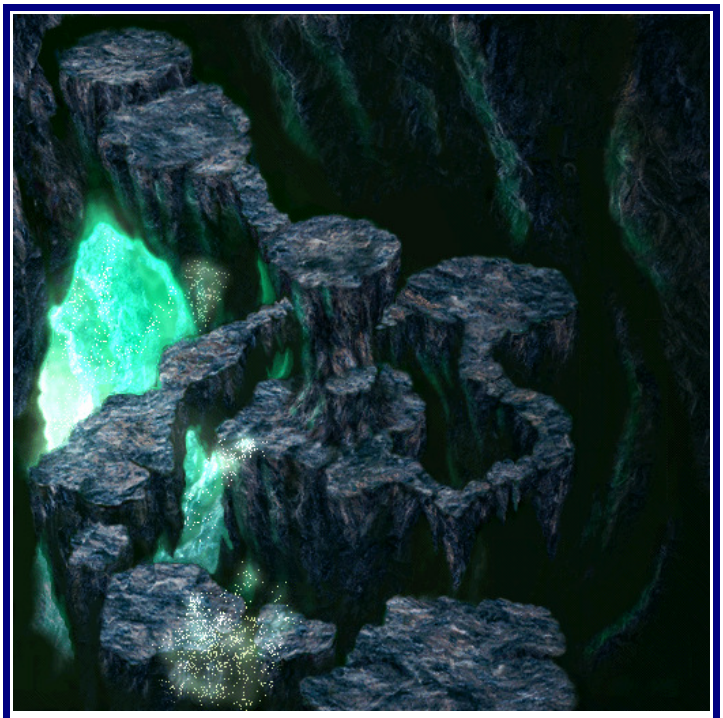
Der Nördliche Krater (Der zweite Weg)

... nun bist du am Grund des Kraters, jetzt sind aber noch zwei weitere noch Unerforschte Wege die du Durchsuchen solltest ... rechts kannst du eine Schatzkiste mit einem **Glück** finden, gehe nun durch die Nordöstliche Tür um zu Abschnitt 12 zu kommen ...

Abschnitt 12

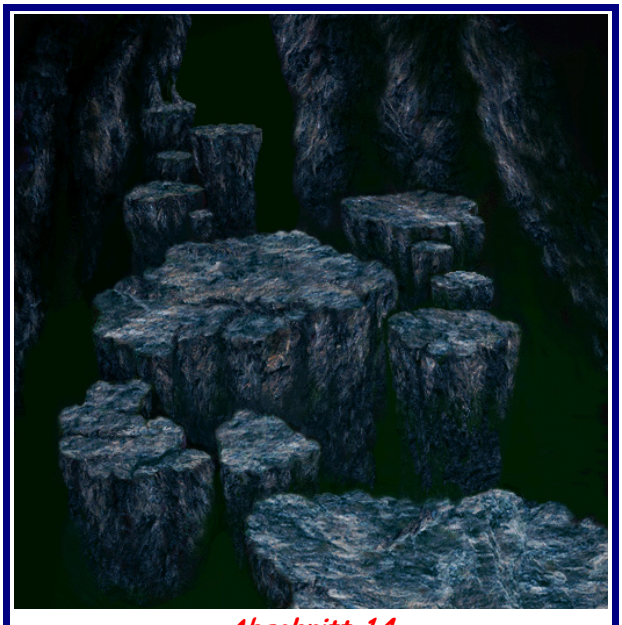
Spring hier über die erste Schlucht und öffne auf der andern Seite die Schatzkiste um ein **Turbo-Äther** zu bekommen, gehe nun nach ganz links auf das Podest um eine Schatzkiste mit einem **Geschwindigkeit** *(Schneller)* zu finden ... wie du sicher bemerkt hast, schwimmt im Lebensstrom, bei dem kleinen Podest eine Substanz ... es ist aber schwierig da heran zu kommen da Cloud gleich weiter springt ohne halt zu machen, du musst einfach genau dann die Bestätigungstaste und nach oben Taste drücken wenn Cloud auf dem Absatz angekommen ist... nach ein paar versuchen wirst du es schon schaffen, du bekommst hier die Mega-Gesamt oder besser **Mega-Alle Substanz** **(Screenshot 202)** ... nun geht es weiter nach Norden, Unterwegs findest du noch eine Schatzkiste mit einem **X-Trank** ... lauf nun weiter nach Norden zu Abschnitt 13 ...

Screenshot 202



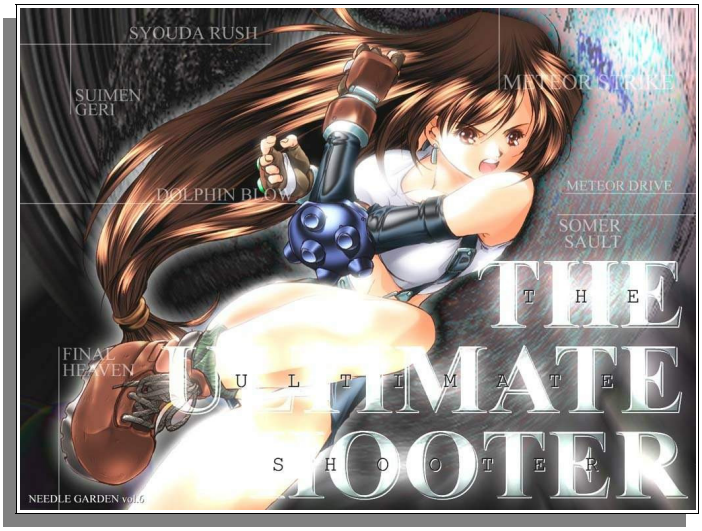
Abschnitt 13

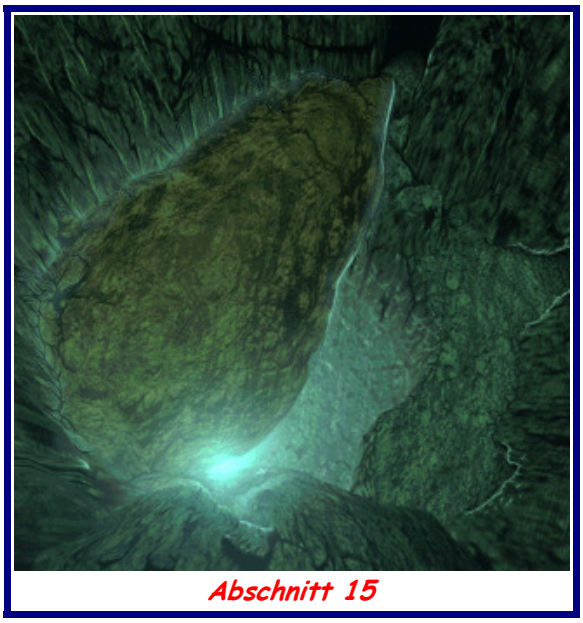
Folge im Abschnitt 13 dem Weg weiter nach Norden, sammle unterwegs die zwei Schatzkisten ein um ein **Impfstoff** und ein **Turbo-Äther** zu bekommen, ganz lnks in dem Lebensstrom *(weise stelle)* kannst du die **Substanz Zauberangriff** finden ... oben im Norden geht es dann weiter zu Abschnitt 14 ...



Abschnitt 14

... lauf auch hier weiter nach Norden, und sammle die Schatzkisten ein um ein **X-Trank**, ein **Heilmittel** und ein **Elixier** zu bekommen ... ganz im Norden kommst du zu Abschnitt 15 ...





Abschnitt 15

Im Norden geht es zu Abschnitt 6 ***(dort kommst du wieder zur Highwind)*** und im Osten kommst du zu Abschnitt 16, dem letzten Weg der dich wieder nach unten zu Grund des Kraters bringt ...

Der Nördliche Krater (Der dritte Weg)

... also wie gesagt, gehe durch den Durchgang im Osten um zu Abschnitt 16 zu kommen ...

Abschnitt 16

Tipp: Hier im Abschnitt 16 und 17 taucht das Monster Zauberkessel des öfteren auf ... gib ihm erst ein Elixier bevor du ihn vernichtest um 8000 EXP, 1000 AP und 8500 GIL zu bekommen ...

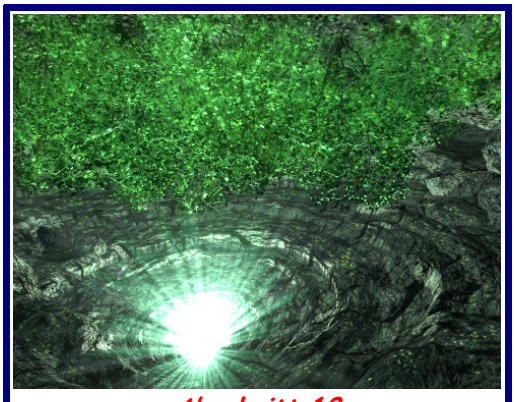
... springe hier nach rechts auf die Pflanze und gehe weiter nach rechts zu einer Schatzkiste mit einem **Zauber** ... gehe nun wieder zurück zum Ausgangspunkt und dann weiter nach Norden um zu einer Schatzkiste mit einem **Heilmittel** zu bekommen ... lauf jetzt weiter nach Nordosten zu Abschnitt 17 ...

Abschnitt 17

Tipp: Hier triffst du ab und zu auf die Monster Springkugel, von denen bekommst du nach dem Kampf zwar keine EXP aber dafür bekommst du je Monster 800 AP und 30000 GIL und schwer sind sie auch nicht ...

... lauf hier erst nach rechts zu einer Schatzkiste mit einem **Heldentrank**, dann geht es weiter nach Nordwesten um eine weitere Schatzkiste mit einem **Impfstoff** zufinden ... gehe nun rechts den kleinen Berg hoch um dort die **Schild Substanz** zu finden ... spring nun nach unten in das Wasser um zur nächsten Schatzkiste zu kommen, die die **Kaiserwache** enthält ...
springe nun weiter nach Süden in das Wasser um letztendlich zu Abschnitt 18 zu kommen ...

... im Abschnitt 18 kannst du unten im Licht die **Substanz Kombibefehlsangriff** finden und im Norden findest du noch die **2x Zauber Substanz** ... lauf dann weiter nach links oben um wieder im Abschnitt 11 zu landen ... *soo nun hast du alle Wege einmal Abgelaufen. Wenn du nun alle Nebenjobs und Geheimnisse gelöst hast kannst du weiter nach links gehen, setzte nun aber den Speicherkristall um einen Speicherpunkt zu erhalten ... dort werden dich deine Freunde erwarten und wenn du sie Ansprichst werden sie dir noch einige Items überreichen die sie unterwegs gefunden haben. Wenn du sie, wie ich dir gesagt haben nach links geschickt hast, dann kannst du mit etwas Glück eine zweite Mega-Alle, Kombibefehlsangriff oder Schild Substanz bekommen ... ich hatte auch einmal das Glück alle drei Substanzen zu bekommen, das hängt*



Abschnitt 18

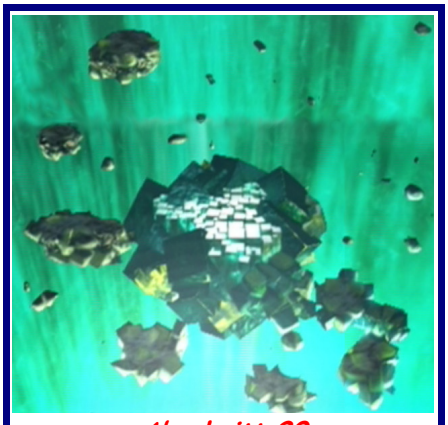
davon ab mit welchen Leuten du den rechten Weg einschlägst und natürliche Spielt auch wieder etwas Glück eine Rolle. Unter Geheimnisse, ganz am Ende ... habe ich ein paar Truppenteilungs Vorschläge aufgeschrieben um an die seltenen Substanzen zu kommen.

Der Nördliche Krater (Das Finale)

... lauf weiter nach unten in den Krater zu Abschnitt 19 zu kommen, folge dem Weg weiter nach unten zu Abschnitt 20 ... dort wirst du wahrscheinlich öfters gegen das Monster „Eisengigant" kämpfen müssen **(Screenshot 203)**, hier ist leider der einzige Ort an dem du das Monster triffst auch zwei andere seltene Monster treten hier auf aber am häufigsten ist es der Eisengigant ... lauf dann weiter nach unten zu Abschnitt 21 ... dort wird dich nun Jenova Angreifen, die du nicht Unterschätzen solltest, da sie doch ein paar recht starke Attacken hat ...

Screenshot 203

Abschnitt 19


Abschnitt 20

Abschnitt 21

Taktik: (benutze hier gleich einen Wand, Schnell und Regen Zauber auf deine Truppe ... greife am beste mit deinen Beschwörungen an und halte deine HP so hoch wie möglich, setzte dann auch noch deine Limit´s ein, die selbstverständlich auf Ebene 4 sein sollten ... sie hat auch einen Countdown, der wenn er abgelaufen ist einen Ultima Zauber hervor bringt)

Endgegner:

Name	Jenova SYNTESE A
HP	65535
MP	3000
EXP	0 - 60000
AP	1000
GIL	0
Item	----

Helfer:

Name	Jenova-SYNTHESE B
HP	10000
MP	600
EXP	0
AP	0
GIL	0
Item	----

Helfer:

Name	Jenova-SYNTHESE C
HP	8000
MP	600
EXP	0
AP	0
GIL	0
Item	----

... nach einer kurzen Sequens bist du im Abschnitt 22 ... dort kannst du deine Truppe noch einmal neu Ausrüsten und umstrukturieren, außerdem musst du drei Gruppen Bilden die gegen den nächsten Endgegner kämpfen ...

Tipp: Wenn du die 60000 EXP haben möchtest, musst du Jenova Töten bevor sie ihren Countdown zu ende bringen kann ...

Taktik: (Der Gegner entscheidet durch Zufall ob du mit drei, zwei oder sogar nur mit einer Truppe gegen ihn kämpfst ... die Taktik bleibt aber im Grund die selbe, benutze Schnell, Wand, und Regen auf deine Truppe ... Heile dich bei bedarf mit Helung2 oder Heilung3 ... greife mit Starken Attacken an bis die beiden Arme und der Kopf vernichtet sind, sprich dann einen Z-Barriere Zauber auf den Körper, das ist das Ziel über dem Kern ... als nächstes musst du Pausenlos den Körper mit normalen Attacken Bombardieren, er wird sich zwar Heilen aber dank der Z-Barriere sind es lediglich 3000 HP ... wie gesagt, greife ihn so lange an bis sich der Kopf wieder Belebt hat, nun musst du wieder mit Attacken Angreifen die alle Gegner verletzt ... usw. ... kurz gesagt, wenn der Körper besiegt ist dann ist auch der Kampf gewonnen ...
... es gibt auch Strategien die besagen das man zwischen den Truppen hin und her schalten muss um den Gegner in die Knie zu zwingen, ich finde aber das es so viel Übersichtlicher ist, hier eine der anderen Strategien: wenn du mit zwei oder drei Gruppen in den Kampf ziehst kannst du auch mit den zwei Nebengruppen erst alle Gegner vernichten um letztendlich den Kern der zwei Nebengruppen zu zerstören ... erst dann kannst du den Kern der Hauptgruppe Schaden zufügen und somit auch vernichten, den Körper musst du aber dennoch vernichten ... das ändert aber nichts an dem nächsten Kampf der dir noch bevorsteht)

-von vorn-

Endgegner: Name Bizarro-Sephiroth A
HP 82500
MP 3000

Helfer: Name Bizarro-Sephiroth B
HP 2000
MP 400

Helfer: Name Bizarro-Sephiroth C
HP 14000
MP 400

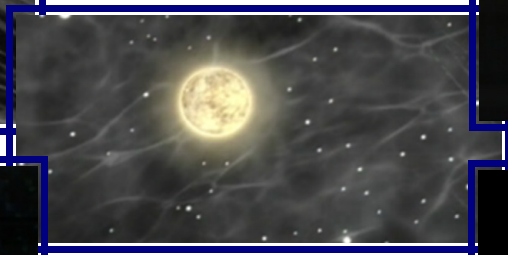
Helfer: Name Bizarro-Sephiroth D
HP 6000
MP 400

Helfer: Name Bizarro-Sephiroth E
HP 4000
MP 400

... nach der Zerstörung dieses Gegners geht es gleich weiter in den nächsten Kampf, dort solltest du erst mal deine MP und HP wiederherstellen ... stelle dann wieder deine Schutzzauber her ...

Taktik: (Dieser Gegner ist noch schwerer als der davor, da du hier bei allen Charakteren eine Schleife brauchts um vor den Statusveränderungen geschützt zu sein ... außerdem musst du min 3000-4000 HP haben um gegen ihn stand zu halten ... seine Stärken Angriffe sind Schattenflamme und Super Nova ... greife mit allen an was du hast und achte besonders auf deine HP, falls der Gegner einen Wand Zauber benutzt dann musst du sofort einen EntBarriere Zauber benutzten um ihn auch genug schaden zu zufügen ... wenn Sephiroth sich empor hebt, so das du hin mit Nahkampfwaffen nicht mehr erreichen kannst, steht der Zauber Super Nova kurz bevor ... wenn das geschieht musst du dich darauf vorbereiten, indem du einen Wand Zauber aussprichst und einen Heilung3 Zauber oder ein Megaelixier parat hälst, besser du Heilst dich einmal zufiel als zu wenig)

Endgegner: Name Retter-Sephiroth
HP 85000
MP 3000



Taktik: (greife hier schnell mit dem Omnischlag an der dir hier zur Verfügung steht um Sephiroth den Gnadenstoß zu verpassen)

Endgegner: Name Sephiroth
HP 1
MP 0

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII